

Mari Ahokoivu

## **VERKOSTA PAPERILLE**

sarjakuva sähköisesti ja painettuna

Oulun seudun ammattikorkeakoulu  
2011

## **VERKOSTA PAPERILLE**

sarjakuva sähköisesti ja painettuna

Mari Ahokoivu

Tutkielma

Kevät 2011

Viestinnän koulutusohjelma

Oulun seudun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma, kuvallisen viestinnän koulutusohjelma

Tekijä: Mari Ahokoivu

Opinnäytetyön nimi: Verkosta paperille – Sarjakuva sähköisesti ja painettuna

Työn ohjaaja: Heikki Timonen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011

Sivumäärä: 44

Perinteisen painetun sarjakuvan lisäksi sarjakuvia julkaistaan yhä enemmän myös sähköisesti. Tutkielmassani halusin nostaa esiin sähköisen ja painetun sarjakuvan eroja ja yhtenäisyyksiä sekä pohtia mitä haasteita uusi julkaisumedia tuo tullessaan. Esittelen lisäksi sähköisen sekä painetun sarjakuvan eri lajityyppejä ja julkaisuformaatteja. Tutkimuksessani pyrin vastaamaan kysymyksiin miten sähköinen sarjakuva eroaa perinteisestä painetusta sarjakuvasta ja pitääkö sähköinen sarjakuva nähdä uhkana painetulle sarjakuvalle.

Opinnäytetyön tietoperusta koostuu oman ammattitietoni lisäksi haastatteluista, alan kirjallisuudesta sekä useista aihetta käsittelevistä verkkolähteistä. Opinnäytetyössäni en halua korostaa kumpaakaan julkaisutapaa toisen ylitse, vaan pyrin tarkastelemaan niitä tasavertaisina medioina.

Sähköinen sarjakuva esiintyy perinteisen painetun sarjakuvan rinnalla helppona ja edullisena julkaisukanavana. Se tarjoaa tekijälleen nopean julkaisuväylän, matalan julkiasukynnyksen sekä maailmanlaajuisen lukijakunnan. Verkkosarjakuvan kautta harva kuitenkaan tienaa elantonsa, eikä olemassa olevia tienausmahdollisuuksia hyödynnetä. Myös painetun sarjakuvan tekijänoikeuksia on vaikea soveltaa suoraan sähköiseen sarjakuvaan. Sähköisen sarjakuvan vielä ratkaisemattomia kysymyksiä onkin tekijän toimeentulon ja tekijänoikeuksien turvaaminen. Näiden kysymysten ratkaiseminen saattaa vaatia nykyisen tekijänoikeuksia koskevan järjestelmän täydellistä uusimista.

Teen itse työkseni niin sähköistä kuin painettua sarjakuvaa, joten opinnäytetyöni koostaminen tuki omaa työskentelyäni. Opinnäytetyötäni voi hyödyntää niin sarjakuvan tutkimuksessa kuin sarjakuvantekijät työssään. Sähköisen ja painetun sarjakuvan eroja ei useinkaan pysähdy miettimään tekoprosessin aikana, mutta ainakin itselleni tarkempi tutkiminen avasi uusia mahdollisuuksia sekä auttoi ymmärtämään sähköistä sarjakuvaa omana medianaan.

Asiasanat: Internet, sarjakuvat, verkkosarjakuva, sarjakuvakirjat, julkaisuformaatit

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Mari Ahokoivu

Title of thesis: From web to print – Comics in digital and printed form

Supervisor: Heikki Timonen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 44

More and more comics are being published in digital form as an addition to the traditional printing. In my thesis I wanted to go through the similarities and differences of digital and traditional printing and discuss about the challenges that comes with the new publication media. I also introduce different formats and categories of these medias. In my thesis I try to answer questions "how digital comics differ from the traditional printed comics?" and "Should we see digital comics as a treath to the printed comics?"

My thesis is based on my own professional knowledge, interveaws, written litterature of the industry as well as many web sorces. I don't want to emphasize one media over the other, and I try to look at both digital and printed comics as equal medias of publishing comics.

Digital comics looks to be very easy and cheep way to get your comics published comperad to the printed comics. It also gives the comic readers from all over the world in an instant. The artists rarely get any money from their work and although there is some possibilities to make some money, those possibilities are seldom used in their full potential. It is very difficult to apply the copyright laws of the printed comics to the digital ones, and since the copyrights are the biggest income of a comics artist, this problem gives new challenges to the definition of copyright. Thus the unsloved problems of digital comics include the question of how to secure artists income and the copyrights of their own work. We might need a total renewing of the copyright system to solve these questions.

I myself work with both digital and printed comics, so my thesis supported my own work. My thesis can be used in comics research and by people working with comics. You rarely stop and think about the differences between digital and printed comics while you work but at least for me this opened up new possibilities and helped me understand digital comics as its own media.

Asiasanat: Internet, comics, webcomics, comics books, publication formats

# SISÄLTÖ

1 JOHDANTO.....	6
2 SÄHKÖISEN SARJAKUVAN JA PAINETUN SARJAKUVAN EROISTA.....	9
3 PAINETTU MEDIA JA SARJAKUVAT .....	11
3.1 Painotekniikat.....	13
3.2 Painetun sarjakuvan lajeja.....	15
3.2 Painetun sarjakuvan taloudelliset mahdollisuudet.....	18
4 SÄHKÖINEN MEDIA JA SARJAKUVAT .....	20
4.1 Esimerkkejä sähköisestä sarjakuvasta.....	26
4.1.1 Verkkosarjakuva.....	26
4.1.2 Blogisarjakuvat.....	28
4.1.3 Ladattavat sarjakuvatiedostot.....	29
4.2 Sähköisen sarjakuvan taloudelliset mahdollisuudet.....	31
5 BATUMAN.....	35
6 POHDINTAA.....	38
LÄHTEET .....	40
KUVAT.....	44

# 1 JOHDANTO

Sarjakuva on siirtymässä yhä enemmän sähköiseen muotoon internetin ja lukulaitteiden kautta. Samalla kun kirjat ovat muuttumassa sähköisiksi, tekijät taistelevat tekijänoikeuksistaan, joiden säännöt tuntuvat vanhanaikaisilta tekniikan kehittyessä. Vaikka useat jo lataavat sarjakuvansa verkosta tai suosivat internetin ilmaisia sarjakuvablogeja, sarjakuvaa halutaan edelleen ostaa myös paperille painettuina. Suomalainen sarjakuva näkyy kirjojen myyntilistojen kärjessä, ja jo ennestään verkossa julkaistu sarjakuva voi nousta myyntihitiksi painettuna kirjana.

Tutkielmassani teen vertailua sähköisen ja painetun sarjakuvajulkaisemisen välillä. Teen vertailua enimmäkseen sähköisen sarjakuvan kautta, joten esiin nousee sähköisen julkaisemisen tuomat uudet mahdollisuudet sarjakuvan tekemiseen ja julkaisemiseen. En kuitenkaan halua korostaa kumpaakaan julkaisutapaa toisen ylitse, vaan pyrin tarkastelemaan niitä tasavertaisina medioina.

Miten sähköinen sarjakuva sitten eroaa perinteisestä painetusta sarjakuvasta? Ainakin se helppona ja edullisena julkaisukanavana kutsuu kenet tahansa julkaisemaan töitään tarjoten tekijälle nopean julkaisuväylän, matalan julkiasukynnyksen ja maailmanlaajuisen lukijakunnan. Verkkosarjakuvan kautta harva kuitenkaan tienaa elantonsa. Verkkosarjakuva hakee edelleen muotoaan, ja mahdollisuudet rahalliseen hyötyyn ovat edelleen pienet, miltei olemattomat. Myös sarjakuvan luettavuus muuttuu, kun se julkaistaan sähköisesti. Tietokoneruudun muoto ja selaimen toiminnat tuovat uudenlaisia mahdollisuuksia sekä ongelmia sarjakuvalle. Jotkut sarjakuvat toimivat hyvin niin sähköisesti kuin painettuna ilman, että niitä täytyisi muokata toiseen formaattiin sopivaksi. Usein kuitenkin tekijän tulee huomioida jo sarjakuvan tekovaiheessa, aikooko hän julkaista sarjakuvansa perinteisesti painettuna vai sähköisesti.

Sähköisen sarjakuvan vielä ratkaisemattomia kysymyksiä on tekijän toimeentulon ja tekijänoikeuksien turvaaminen. Harva tekijä saa minkäänlaista korvausta sähköisestä sarjakuvasta, ja vaikka pieniä tienausmahdollisuuksia on, niitä harvoin hyödynnetään. Varsinkin verkkosarjakuva halutaankin usein pitää ilmaiseksi sarjakuvana, myös tekijän omasta tahdosta. Ilmaiset sähköiset sarjakuvat voivat toki nostaa tekijän muiden painettujen sarjakuvien myyntä – tai ainakin tuoda sarjakuvalle tunnettavuutta, mutta on toinen asia, onko tuosta tunnettavuudesta tekijälle loppujen lopuksi mitään taloudellista hyötyä.

Sähköinen sarjakuva on painettuun sarjakuvaan verrattuna suhteellisen nuori, vaikka ensimmäiset sähköiset sarjakuvat julkaistiinkin jo ennen World Wild Web-järjestelmää 1980-luvun lopulla (Taskila 2010, 9). Sähköinen sarjakuvan julkaisu on ottanut paljon mallia painetusta sarjakuvasta. Mahdollisuuksia täysin uudenlaiseen sarjakuvan toteutukseen olisi runsaasti, mutta niitä on hyödynnetty harvinaisen vähän. Suurin osa sähköisestä sarjakuvasta on toteutettu painetun sarjakuvan mallien mukaan.

Käytän sähköisen sarjakuvan -käsitettä kuvaamaan kokonaisuudessaan sarjakuvaa, joka on tehty tietokoneella tai lukulaitteella luettavaksi. Sähköiseen sarjakuvaan sisältyy niin verkkosarjakuva, blogisarjakuvat kuin sähköiset sarjakuvakirjat. Nämä sähköisen sarjakuvan osa-alueet eroavat toisistaan jonkin verran niin tekijän kuin lukijan kannalta. En kuitenkaan keskity erikseen yhteen sähköisen sarjakuvan osa-alueeseen, vaan pyrin näkemään sen yhtenä kokonaisuutena painetun sarjakuvan rinnalla.

Aloitin oman sarjakuva urani tekemällä pienlehtiä kopiokoneella sekä verkkosarjakuvaa omalle html-sivustolleni, joten tunnen olevani jollain tapaa murrosajan lapsi. Nykyään yhä useampi uusi sarjakuvantekijä aloittaa uransa nimenomaan sähköisen sarjakuvan parissa. ensimmäiset julkaisut tehdään sähköisesti, sarjakuvablogina tai verkkosarjakuvana ja painettuun sarjakuvaan siirrytään vasta myöhemmin lukijakunnan kasvaessa.

Omissa verkkosarjakuvissani huomaan pitäytyväni hyvin perinteisessä sarjakuvassa, enkä ole tehnyt kokeiluja sähköisen sarjakuvan parissa. Silti tehdessäni opinnäytetyön produktio-osaani Batuman-lehteä huomasin tekeväni tiedostamatta sarjakuvia eri tavalla riippuen siitä, mihin julkaisumediaan olin sitä tekevässä. Batuman-sarjakuva julkaistiin alunperin verkossa, enkä ollut suunnitellut julkaisevani sitä painettuna. Kun Daada kustantamo pyysi julkaista Batumanin paperilehtenä, huomasin joutuvani miettimään sivujen sommittelua uudestaan, niin että sain sarjakuvan istumaan painettuun muotoon.

Tutkielmaa tehdessäni vertailin painettuja ja sähköisesti julkaistuja sarjakuvia, varsinkin sellaisia jotka on ilmestyneet molemmissa muodoissa. Myös vastikään julkaistut opinnäytetyöt sekä pro gradu -tutkielmat osoittautuivat hyödylliseksi tueksi tutkimukselleni. Vaikka sähköistä ja painettua sarjakuvaa ei sinänsä ole aiemmin vertailtu, verkkosarjakuvasta on tehty viime vuosina paljon hyvää tutkimustyötä. Parhaimman tutkimusmateriaalin tutkimukseeni löysin Scott McCloudin tuotannosta. McCloud on yksi ensimmäisiä sähköisen sarjakuvan tutkijoita, ja hän aloitti verkkosarjakuvakokeilut jo 1990-luvulla. Valitettavasti sähköisen sarjakuvan tutkimustieto vanhentuu nopeaa tahtia, ja monet McCloudin kirjat sisältävät vanhentunutta tietoa. Ne antavat kuitenkin hyvän pohjan sähköisen sarjakuvan historian tutkimiseen.



## 2 SÄHKÖISEN SARJAKUVAN JA PAINETUN SARJAKUVAN EROISTA

Sähköisellä sarjakuvalla tarkoitan sarjakuvaa, joka julkaistaan digitaalisessa muodossa verkossa tai ladattavina tiedostona. Sähköinen sarjakuva luetaan joko tietokoneen näytöltä tai lukulaitteella ja se pystytään säilömään digitaalisesti (Withrow & Barber 2005, 10). Sähköinen sarjakuva voi olla sarjakuvanovaelli, -romaani tai strippisarja, eikä sähköinen julkaisumedia rajaa sarjakuvaa sisällöllisesti mitenkään. Näin sähköinen sarjakuva toimii tasavertaisena julkaisualustana painetun median rinnalla. Sähköistä sarjakuvaa voi myös kutsua ”väli-neelliseksi sarjakuvaksi”, sillä se vaatii aina jonkinlaisen koneen jonka avulla sarjakuvan pystyy lukemaan. Tämä tekee sähköisestä sarjakuvasta vaikeammin lähestyttävämmän, kun sarjakuvan ja lukijan välissä olevan koneen käyttö hidastaa tarinaan uppoutumista ja häiritsee näin lukukokemusta. (Saharinen 2010, 11.)

Painettu sarjakuva työstetään kirjaksi tai lehdeksi painamalla se paperille ja on perinteinen media sarjakuvien julkaisemiselle. Painetun sarjakuvan suurimmat rajoitteet ovat kustannuksissa. Kirjan painaminen, myynti ja logistiikka nostavat kirjan kuluja huomattavasti ja kirjan julkaisemisen taloudellinen riski nousee. Myös sarjakuvakirjan haluttu fyysinen koko ja sivumäärä määrää osittain itse sarjakuvateoksien sisältöä.

Verkkosarjakuvan vahvuudeksi mainitaan usein helppo saatavuus, alhainen julkaisukynnys sekä julkaisemisen edullisuus. Verkkosarjakuvalla on kuitenkin edelleen vaikea tienata elantoaan, ja verkkoon ladatun sarjakuvan tekijänoikeuksia on vaikea, miltei mahdoton kontrolloida. Myös alhainen julkaisukynnys nähdään joskus sarjakuvan laadun uhkana: Kuka tahansa voi julkaista mitä tahansa, ja laatu usein hukkuu tarjonnan laajuuteen. (Laitinen 2010, 10.)

Painettu, niin sanottu perinteinen sarjakuva nähdään osittain jo vanhanaikaisena julkaisutapana. Painettu sarjakuvakirja vie tilaa ja sen kustannukset ovat suuret verrattuna verkkosarjakuvaan. Painetun kirjan julkaisu on hidasta ja vaatii tarkempaa suunnittelua. Kuitenkin moni lukija haluaa omistaa lempisarjakuvansa painettuna kirjana. Kirjana sarjakuva on aina käsillä. Se ei ole riippuvainen sähköstä, ja sen pystyy lukemaan missä tahansa. Sähköiset sarjakuvat, varsinkin verkossa olevat sarjakuvat, saattavat myös hävitä helposti. Tekijä saattaa poistaa sarjakuvansa verkosta, ja jos sitä ei ole ladannut omalle kovaleylle, siihen on silloin mahdoton enää palata. Osa lukijoista haluaakin nimenomaan omistaa fyysisen kappaleen sarjakuvasta ja lukea sarjakuvansa edelleen paperilta. Sarjakuvan luettavuus tuntuu paremmalta paperilta luettaessa kuin tietokoneen näytöltä, mutta tämä saattaa olla vain tottumuskysymys. Painetun sarjakuvan suosiminen on vähenemässä, sillä tietokoneiden näyttöjen teknologia kehittyy, ja uusien lukulaitteiden luettavuus on jo nyt erittäin hyvä. Nuoremmat lukijat ovat jo tottuneet lukemaan kirjansa ja sarjakuvansa sähköisesti.

Verkkosarjakuvan ennakoidaan syrjäyttävän perinteisen painetun sarjakuvan kokonaan. Uudet lukulaitteet tuovat sähköisen sarjakuvan markkinoille. Niiden avulla sarjakuvaa on helppo ladata, lukea ja kantaa mukana. Silti suomalaiset sarjakuvat roikkuvat kirjojen myyntilistojen kärjissä, vieläpä sellaiset sarjakuvat, joita pystyy lukemaan myös ilmaiseksi verkosta. Esimerkiksi Milla Paloniemien Kiroilevan siilin myyntiä ei ole haitannut sarjan julkaiseminen verkossa, pikemminkin siitä on ollut sille hyötyä. Verkossa aloittanut ja siellä suosiotaan kasvatanut siili on nyt Suomen myydyimpiä sarjakuvia. Myös yksi Suomen myydyin sarjakuva, Pertti Jarlan Fingerpori, on luettavissa täysin ilmaiseksi Helsingin Sanomien verkkosivuilta. Kirjakauppaliiton verkkosivujen tilastoista näkyy, miten Kiroileva siili sekä Fingerpori listautuvat suomen myydyimpien kirjojen joukkoon jo useamman vuoden ajan (Kirjakauppaliitto 2011, hakupäivä 13.3.2011).

### 3 PAINETTU MEDIA JA SARJAKUVAT

Sarjakuvan historia painottuu usein yhdysvaltalaiseen sarjakuvaan johtuen sen suuresta vaikutuksesta eurooppalaiseen sarjakuvaan. Näin on niin painetun sarjakuvan kuin sähköisen sarjakuvan parissa. 1800-luvun lopulla ilmestynyttä Yhdysvaltalaista Yellow kid -sarjakuvaa kutsutaan usein ensimmäiseksi moderniksi sarjakuvaksi, sillä sen mukana syntyi myös sarjakuvateollisuus ja syndikaatit (Hänninen & Kemppinen 1994, 8–9). Myös myöhemmän 1970-luvun undergroundsarjakuvan vaikutukset tuntuivat Suomessa asti. Näin historian kirjoittaminen yhdysvaltalaisen sarjakuvan pohjalta on yksinkertainen tie länsimaisen sarjakuvan monipuoliseen historiaan. Japanilainen sarjakuva näyttää olevan täysin oma maailmansa, johon länsimaiset sarjakuvatutkijat ovat vasta viime aikona tutustuneet. Japanilaisen mangan vaikutukset länsimaiseen sarjakuvaan alkoivat näkyä 1970-luvulla, ja nykyään se muokkaa vahvasti länsimaisen sarjakuvan ilmaisukeinoja. (Gravett 2005, 154-155.)

Sarjakuvan historia ei toki alkanut yhtäkkiä 1800-luvulla. Sarjakuvailmaisua pystyy löytämään jo luolamaalauksista, hieroglyfeistä sekä keskiaikaisesta kirkkotaiteesta (Herkman 1996 11, McCloud 1994, 10–15). Modernin sarjakuvan katsotaan syntyneen 1800-luvun lopulla. Ensimmäisiksi sarjakuviksi mainitaan muun muassa Rodolphe Töfferin sarjakuvat sekä Richard Outcaultin Yellow Kid. Eurooppalaisena sarjakuvana Töfferin sarjakuvat noudattivat jäykempää kuvakirjoista tuttua käytäntöä erotella teksti kuvan alapuolelle (Herkman 1996, 14). Amerikkalainen Yellow Kid oli ensimmäisiä sarjakuvia jossa käytettiin puhekuplia. Yellow Kid oli myös ensimmäisiä sanomalehtisarjakuvia, ja vieläpä ensimmäinen sarjakuva, jota alettiin julkaista useammassa lehdessä. Näin sarjakuvat ovat olleet sidoksissa sanomalehtiin sarjakuvan alkua ajoista lähtien.

Ensimmäiseksi suomalaiseksi sarjakuvakirjaksi lasketaan Ilmari Vainion käsikirjoittama ja piirtämä Professori Itikaisen tutkimusretki. Kirja julkaistiin vuonna

1911.” Siitä lasketaan alkaneeksi suomalaisen sarjakuvan virallinen historia, vaikka sen juuret yltävät todellisuudessa esihistoriaan asti”, kertoo sarjakuvatoimittaja Ville Hänninen Yle Uutisten haastattelussa. (Kankkunen 2011, hakupäivä 18.3.2011.)

Suomalainen sarjakuvan kukoistumiskausi oli erityisesti 1920 ja 1930 –luvulla, jolloin Suomeen ei vielä tuotu sarjakuvaa ulkomailta. Silloinen sarjakuva oli käyttötaidetta, lehdissä ilmestyvää poliittista tai puhtaasti humoristista sarjakuvaa. Toisen maailmansodan jälkeen myös Suomeen alettiin tuoda kansainvälistä sarjakuvaa, erityisesti yhdysvaltalaista sarjakuvaa. (Kankkunen 2011, hakupäivä 18.3.2011.)

1910-luvun jälkeen sarjakuva alkoi kytkeytyä viihdeteollisuuteen ja animaatioon. Suurimpana ja selvimpänä esimerkkinä tästä voidaan nähdä Disney ja Disneyn tuotantokoneisto. Sarjakuvien tuotanto oli kuin Hollywood-tuotantoa studioineen, ei niinkään yhden taiteilijan hengentuotosta. Myös lasten seikkailusarjakuvat yleistyivät 1930-luvulla, ja sarjakuva sitoutui yhä enemmän lastenkulttuuriin. Yhdysvalloissa sarjakuva nähtiin pelkästään lapsille suunnattuna viihteenä, kun taas Euroopassa ranskalaisella kielialueella sarjakuvaan leimautumien pelkästään lapsille tarkoitetuksi huviksi ei ollut niin vahvaa. (Herkman 1996 15–16, 17–18.)

Kun sarjakuvat leimautuivat yhä enemmän lapsille tarkoitetuksi viihteeksi, jouduivat sarjakuvat yhdysvalloissa sensuurin kohteeksi. Ehkä sensuuri ei ollut täysin pahasta, sillä 1950-luvulla käyttöön otetun Comics Coden ansiosta syntyi sensuurille vahva vastaliike, josta poiki koko sarjakuvamaailmaa uudistaneet undergroundsarjakuvat ja niin sanotut ”aikuisten sarjakuvat”. (Hänninen & Kempainen 1994, 25; Herkman 1996, 19.) Kun sarjakuvat olivat päässeet undergroundsarjakuvien avulla luomaan jonkinlaisen sanan- ja aihevapauden, alkoivat sarjakuvat kypsyä todelliseksi taidelajiksi. 1970-luvulla Will Eisner alkoi kutsua sarjakuvia sanoilla ”sequential art” erotuksena kertakäyttöisestä viihteestä. 1980-luku oli sarjakuvaromaanien kukoistusaikaa, jolloin julkaistiin mm. Art

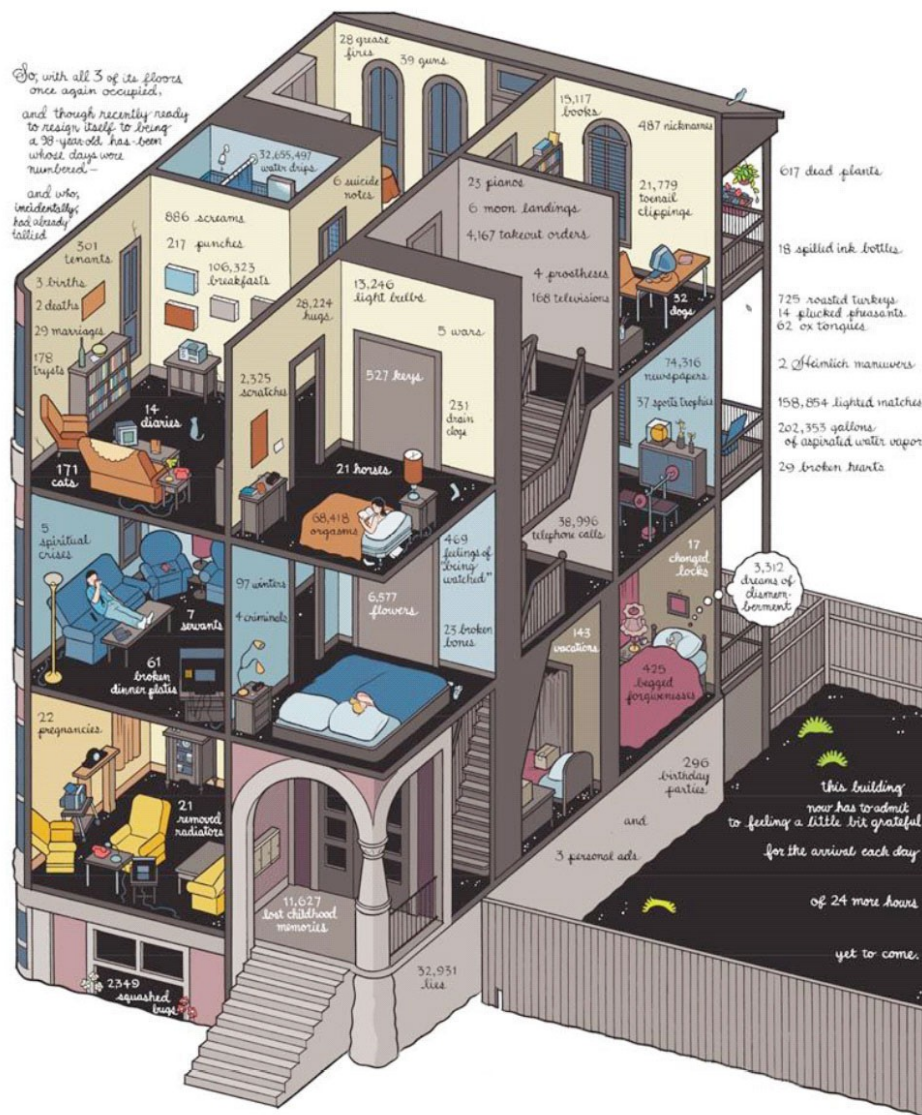
Spiegelmanin Pulitzer-palkittu *Maus* ja Frank Millerin *Yön ritari* (Herkman 1996, 22).

2010-luvulla Suomessa on kourallinen kustantamoita, jotka julkaisevat pelkästään tai suurimmaksi osaksi sarjakuvia. Harva kustantamoista tekee suurta liikevoittoa, vaan sarjakuvia kustannetaan enemmänkin vain kustantamisen halusta. Suomessa julkaistaan niin suomalaista sarjakuvaa kuin käännössarjakuvaa ympäri maailmaa. Sarjakuvien skaala on kirjava viihteellisimmistä strippikokoelmista paksuihin sarjakuvaromaaneihin. (Musturi 2011, hakupäivä 24.4.2011.)

### 3.1 Painotekniikat

Painetussa sarjakuvissa fyysiset elementit vaikuttavat sarjakuvan sisältöön. Sarjakuvantekijä joutuu sommittelemaan sarjakuvansa sivun fyysisen koon saanelemaan tilaan, ja sarjakuva suunnitellaan luettavaksi aukeama kerrallaan. Sarjakuvan sivun koko on myös määritelty, ja siksi painetun sarjakuvan tekijä joutuu tekemään kompromisseja sivusuunnittelussa (McCloud 2009, hakupäivä 18.3.2011). Myös painotekniikat ja -kulut aiheuttavat rajoituksia sarjakuvan tekemisessä. Painettu sarjakuva usein seuraa samaa lukutapaa, aukeama kerrallaan vasemmalta oikealle, ylhäältä alas. Tähän on toki runsaasti myös poikkeuksia. Japanilaisen sarjakuvan rantautuminen Eurooppaan toi länsimaalaiselle lukijalle uuden lukusuunnan, oikealta vasemmalle, eikä esimerkiksi amerikkalaisen sarjakuvataiteilijan Chris Warren sarjakuvia luettaessa lukusuunta ole aina itsestään selvä asia (kuva 1).

Painettu sarjakuva on suhteellisen välitön esine. Mediaväline tulisi olla mahdollisimman huomaamaton, jotta häiritsemätön lukukokemus säilyisi (Saharinen 2010,10). Painetun kirjan maailmaan pääsee uppoutumaan helpommin kuin sähköiseen kirjaan, sillä sen kanssa ei tarvitse opetella uutta tekniikkaa tai lukuohjelman käyttöä. Tämä on ehkä syynä siihen, että ihmiset edelleen haluavat ostaa itselleen fyysisen sarjakuvakirjan ja lukea sarjakuvia paperilta.



KUVA 1: Chris Ware – Building Stories 2000

Sarjakuvan voi painattaa joko offset- tai digipainossa. Nykyaikaisten painotekniikoiden historia alkaa Gutenbergin ensimmäisistä painokoneista 1400-luvulla. Ensimmäisen offsetpainon keksi Ira Washington Rubel vuonna 1904 kun taas ensimmäinen nelivärinen digitaalinen painokone, Indigo, esiteltiin Ipex-näyttelyssä vuonna 1993. Digipainossa painaminen tapahtuu melkein täysin digitaalisesti, ja se on poistanut käytöstään offsetpainon fyysiset painolevyt ja muut aika- ja rahaa vievät osuudet. Offset ja digipaino elävät vielä hyvää rinnakkaiseloa, vaikka ”digitaalisuus lisääntyy painoaineiston suunnittelussa ja käsittelyssä että itse painamisessa”. Digipainon jälki ei ole niin laadukasta kuin offsetpai-

non, mutta digipaino on huomattavasti nopeampi ja edullisempi painotekniikka. Offsetpainoa käytetään usein suurempiin painoksiin, koska sillä ei voi tehdä pienempiä eriä. Pelkkä koneiden käynnistäminen vaatii sen verran paljon aikaa ja nostaa siten kirjan painokustannuksia, että offsetpainolla harvoin kannattaa tehdä alle 2000 kappaletta kirjoja. (Lehtonen 2003, 8–10, 17.) Digipaino taas pystyy tuottamaan vaikka vain yhden kappaleen kirjaa, ilman että kustannukset nousisivat valtavasti. Siksi digipaino on käytössä muun muassa Book on Demand -tyyppisessä painamisessa.

Painetussa sarjakuvassa värisarjakuvat ovat harvinaisempia. Värit tuovat aina sarjakuvaan lisäkustannuksia, ja varsinkin pidemmät sarjakuvaromaanit julkaitaan usein mustavalkoisina.

### 3.2 Painetun sarjakuvan lajeja

Painettu sarjakuva voidaan karkeasti jakaa kolmeen osaan: lehdissä ilmestyvät sarjakuvat (mm. sanomalehtistripit), sarjakuvalehdet sekä sarjakuvaromaanit. Tämä jako perustuu lähinnä painoteknillisiin syihin, jotka vaikuttavat vahvasti myös itse sarjakuvan tekemiseen.

Lehdissä ilmestyvät sarjakuvat ovat yleensä strippisarjakuvia tai yhden sivun sarjakuvia. Niiden koko on tiukasti määritelty tilaajan taholta, sillä lehdessä on varattu sarjakuvalle yleensä valmiiksi määritelty tila (Kuva 2). Strippisarjakuvat leviävät syndikaatin kautta useampiin lehtiin. Syndikaatti toimii agentin tapaan, mainostaa ja myy sarjakuvaa. Sarjakuvan palkkiosta syndikaatti lohkaisee oman palkkionsa. Lehdissä ilmestyvät sarjakuvat ovat yleensä värillisiä, sillä harva lehti on enää täysin mustavalkoinen, eikä väritetty sarjakuva tuo valmiiksi värejä täynnä olevalle lehdelle lisäkuluja.

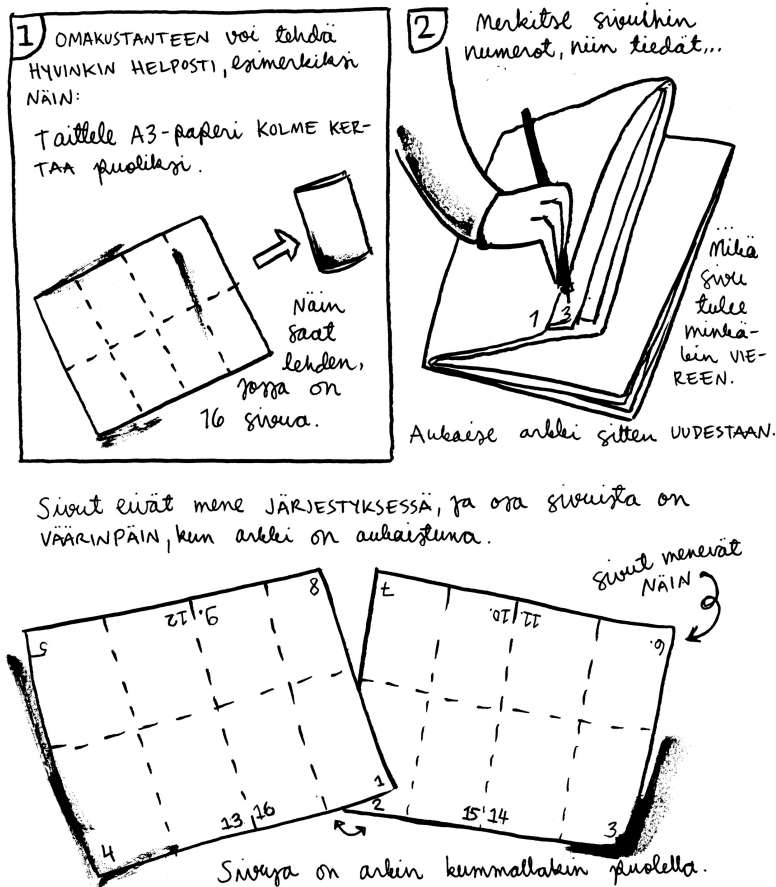


KUVA 2: Suomen lähikauppojen Me-lehti 2001.

Sarjakuvalehdet voivat olla joko omakustanteita tai kustantajan kautta julkaistuja. Hyvä esimerkki sarjakuvalehdestä on perinteiset kopiokoneella tehdyt pienlehdet. Lehti on silloin usein alusta asti tekijän tekemä, eikä sen valmistamiseen tarvitse välttämättä käyttää yhtään tietotekniikkaa. Lehden taiton voi kasata yhteen saksilla ja liimalla ja painatuksen hoitaa kopiokoneella (Kuva 3). Tämä on edullinen ja helppo tapa tehdä pieniä määriä sarjakuvalehtiä. Varsinkin vielä 1990- ja 2000-luvulla useat sarjakuvantekijät aloittavatkin sarjakuvien tekemisen nimenomaan yksinkertaisten pienlehtien avulla. Nykyään blogisarjakuvat ovat korvanneet pienlehdet ensijulkaisuna, ja pienlehtiin siirrytään vasta, kun sarjakuva on muodostanut pienen lukijakunnan. Myös digipainojen hinnat ovat



## Omakustanteen teko



KUVA 3: Ahokoivu – Sarjakuvantekijän opas 2007

sen verran edullisia, ettei hintaan tule paljoa eroa kopiokorttien hintoihin verrattuna. Painoon kuvat tulee kuitenkin digitoida ja valmistella taittoa varten, mikä vaatii jonkinlaista tietotekniikan osaamista.

Pidempia sarjakuvatarinoita julkaistaan sarjakuva-albumeina tai -romaaneina. Sarjakuva-albumi on usein noin 40–60 -sivuinen sarjakuvakirja, joka voi sisältää yhden pitkän tai useampia lyhyitä tarinoita. Sarjakuvaromaanin käsite on tullut suomen kieleen englannista. 2000-luvulla sanan "comics" ei nähty enää kuvaavan suurempia, kunnianhimoisia sarjakuvatarinoita, jotka muistuttavat enemmän kirjallisuuden romaania. Will Eisner otti käyttöönsä jo 1970-luvulla "Se-

quential art” -ilmaisun ja myöhemmin alettiin puhumaan ”graphic novel” -kirjoista (Herkman 1996, 22.) Nämä ilmaisut pyrkivät erottamaan sisällöltään kevyemmät ja viihteellisemmät sarjakuvat vakavimpiin teemoihin painottuvista sarjakuvaromaaneista. Graphic novel, sarjakuvaromaani, viittasi alunperin yksittäiseen sarjakuvaan, erotukseksi moniosaisista, saman hahmon seikkailusarjakuvista, mutta sanalla on ajan mittaan tarkoitettu eepistä sarjakuvaa tai vain ”laatusarjakuvaa” (Hänninen & Kempainen 1994, 39). Suomen kielen sarjakuva-sana ei ole niin negatiivisesti latautunut kuin englannin ”comics”, mutta silti ”graphic novel” ilmaisun yleistyessä Suomessakin alettiin puhua sarjakuvaromaaneista.

### 3.2 Painetun sarjakuvan taloudelliset mahdollisuudet

Sarjakuvakirjoja myydään Suomessa, vaikkakin pieneen maahan mahtuukin vain muutama hittituote. Tunnetuimmat sarjakuvat nousevat kirjojen myyntilistojen kärkeen, mutta yleisesti sarjakuvien myynti on vähäistä ja kustantajat pieniä.

Tekijänpalkkiot eivät ole painetun sarjakuvan puolellakaan suuria. Parhaimmat mahdollisuudet saada hyvä korvaus työstään on saada oma sarjakuva ilmestymään useampaan sanomalehteen. Sarjakuvalehtien ja varsinkin sarjakuvaromaanien tekeminen vie aikaa, ja niissä tuntipalkka jää loppujen lopuksi hyvin alhaiseksi. Sarjakuvantekijä voi onneksi Suomessa turvautua hetkittäin apurahoihin, joita on jaossa niin valtion kuin yksityisten taiderahastojen kautta.

Sarjakuvista maksetaan yleensä julkaisukerran mukaan, ja tekijänoikeuspalkkiot ovatkin sarjakuvantekijän suurin tulonlähde (Jokinen 2009, 10). Ensijulkaisu-oikeus lasketaan usein hieman kalliimmaksi kuin jo julkaistun sarjakuvan hinta. Sarjakuvantekijän tulee olla tarkka tekijänoikeuksistaan, sillä ne ovat hänen tärkein tulonlähteensä. Jos julkaisija vaatii sarjakuvasta kaikkia oikeuksia itselleen, kannattaa vakavasti harkita haluaako tuollaista sopimusta allekirjoittaa. Jos on

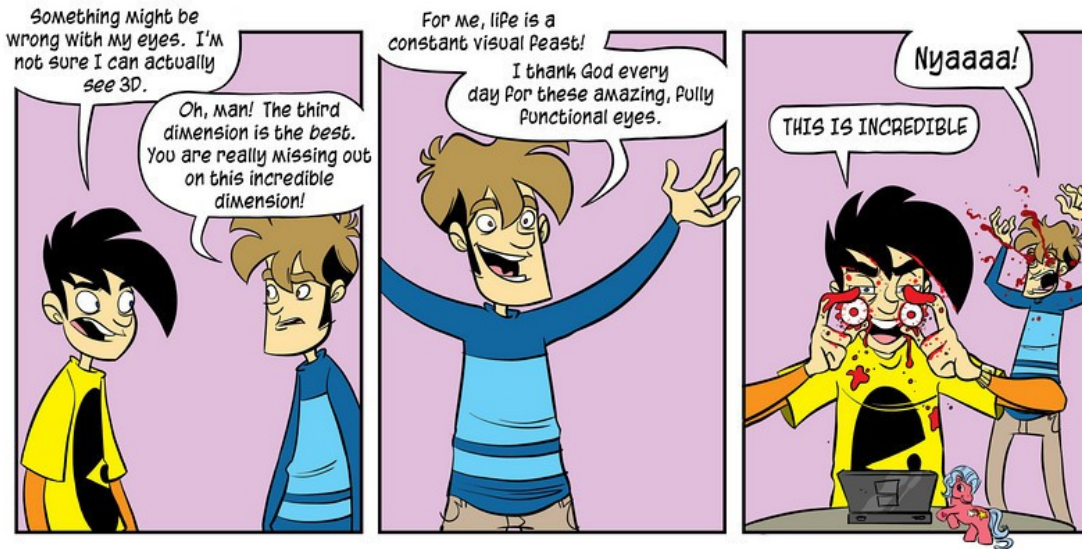
jostain syystä kuitenkin valmis luopumaan kaikista oikeuksistaan, se kannattaa ehdottomasti huomioida hinnoittelussa.

Sarjakuvan painamiseen sisältyy riskejä, joista sähköisen sarjakuvantekijän ei tarvitse murehtia. Sarjakuvan painokustannukset voivat olla suuret, varsinkin jos sarjakuva on tehty väreissä tai jos sen haluaa painattaa jossain muussa formaatissa kuin painojen normaaleissa A- tai B- formaateissa. Suurin osa sarjakuvista painetaan edelleen mustavalkoisina standardikokoon, juuri kustannuskuiluista johtuen. Myös sarjakuvakirjan toimittaminen kauppiaille ja kauppiaalta lukijalle tuo lisäkustannuksia ja nostaa sarjakuvan hintaa.

## 4 SÄHKÖINEN MEDIA JA SARJAKUVAT

Sarjakuvaa on julkaistu sähköisesti median alkuaajoista lähtien. Verkkosarjakuvien historia voidaan jakaa karkeasti kolmeen aikakauteen (Atchison 2008, ha-  
kupäivä 19.3.2011). Jo ennen World Wide Web -järjestelmää sarjakuvia julkais-  
tiin edeltävien järjestelmien kautta 1980-luvun lopulla. Tuolloin tekniikka rajoitti  
suuresti sarjakuvien sisältöä, kun tiedoston koko ei saannut nousta liian kor-  
keaksi. Esihistoriallisia, ensimmäisen aikakauden sähköisen median sarjakuvia  
olivat muun muassa Eric Millikin *Witches and Stitches* ja Joe Ekaitisin *T.H.E  
Fox*. Toinen aikakausi, niin sanottu kivikausi, sijoittuu 1990-luvulle, World Wild  
Webin yleistymisen aikaan. Tuolloin käyttöön otettu ensimmäinen internetselain  
Mosaic mahdollisti kuvien näyttämisen tekstin seassa (Taskila 2010, 9). Kulta-  
ajalla verkkosarjakuvat yleistyivät, ja tekniikan parantuessa myös mahdollisuu-  
det kasvoivat. T. Campbell puhuu kulta-ajan viidestä hevosmiestä: Pete Abram-  
sin *Sluggy Freelance*stä, J.D.Frazierin *User Friendly*stä, Scott Kurtzin *PvP be-  
ganist*ä, Mike Krahulikin ja Jerry Holkinsin *Penny Arcadesta* (kuva 4) sekä Scott  
McCloudin verkkosarjakuvista (Campbell 2004). Nämä kaikki olivat ensimmäisiä  
verkkosarjakuvantekijöitä, jotka menestyivät taloudellisesti sarjakuvillaan. Heillä  
oli myös suuri vaikutus tuleviin verkkosarjakuvan tekijöihin.

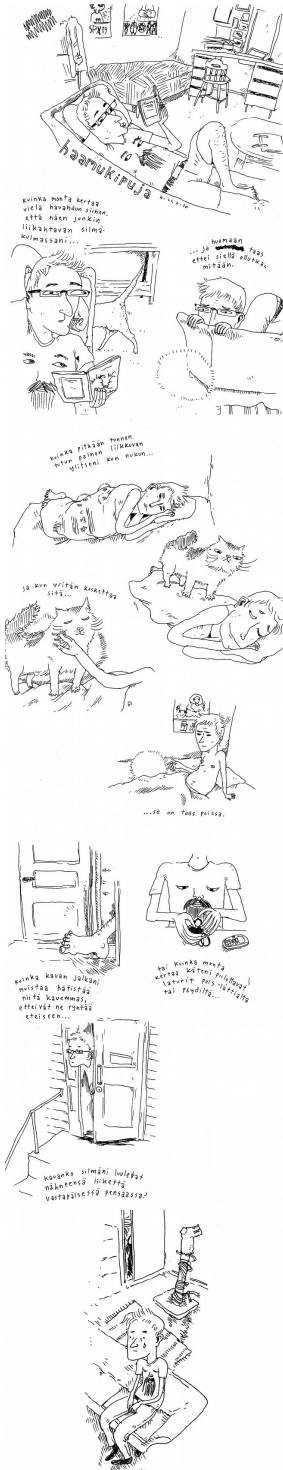
Bloggaamisen yleistyessä myös sarjakuvablogit ilmestyivät verkkoon. Sarjaku-  
vablogeissa blogataan sarjakuvan muodossa. Sisältö on usein samaa niin teks-  
ti- kuin sarjakuvablogeissa, teemat keskittyvät oman elämän tapahtumiin. Suo-  
men sarjakuvaseuran ylläpitämällä sarjakuvablogit-sivustolla on noin 400 sarja-  
kuvablogia, ja sarjakuvablogit vaikuttavat olevankin hyvin Suomalainen ilmiö.  
Blogien joukossa on harrastelijoiden, aloittelijoiden sekä ammattilaisten blogeja,  
joita päivitetään vaihtelevalla tahdilla. Sarjakuvablogit ovat syrjäyttäneet paine-  
tut pienlehdet ensijulkaisukanavana. Helposti pystytettävän sarjakuvablogin  
kautta on mahdollista saada tärkeää palautetta ja kritiikkiä nopeasti, ja lukija-  
kuntaa on helppo kasvattaa ilmaisen blogisarjakuvan avulla.



KUVA 4: Mike Krahulikin ja Jerry Holkins – Penny Arcade 14.3.2011

Tekniikan parantuessa ja lukulaitteiden ilmestyessä markkinoille sähköiselle sarjakuvallle tarjotaan uusia julkaisu mahdollisuuksia. Applen iPadiin pystyy lataamaan suoraan sarjakuvia luettavaksi ja suomalainen Epuuk tarjoaa sivustollaan ohjelmaa, jonka avulla omasta puhelimesta voi tehdä sarjakuvien lukulaitteen. Useat lukulaitteet ovat kuitenkin edelleen kömpelöitä ja mustavalkoisia, eivätkä vielä sovellu sarjakuvien lukemiseen.

Suurin osa sähköisestä sarjakuvasta mukailee perinteisen painetun sarjakuvan ruutujakoa ja sivusommittelua, vaikka sähköisessä mediassa olisi tilaa kaikenlaisille kokeiluille. Varsinkin verkkosarjakuvassa erinlaisten efektien käyttäminen olisi täysin mahdollista. Verkkosarjakuvaan pystyy lisäämään ääntä ja liikettä, ja tietokoneruudun niin kutsuttu ”infinite canvas”, loputon kangas, antaisi mahdollisuuden erinlaisille lukusuunnille- ja poluille. Silti suurin osa sarjakuvantekijöistä pitäytyy perinteisen sarjakuvan malleissa, ehkä osittain siksi, että suurin osa sähköisestä sarjakuvasta suunnitellaan painettavaksi myöhemmin paperimuotoon muun muassa kokoelmakirjoiksi. Kokeilevaa sarjakuvaa tekevät hullut tiedemiehet ovat vähissä ja jääneet verkkosarjakuvan alkutapaleelle 1990-luvun loppuun ja 2000 luvun alkuun.



KUVA 5: Olli Hietala – Hyvästi vanhat ystävät  
13.6.2010

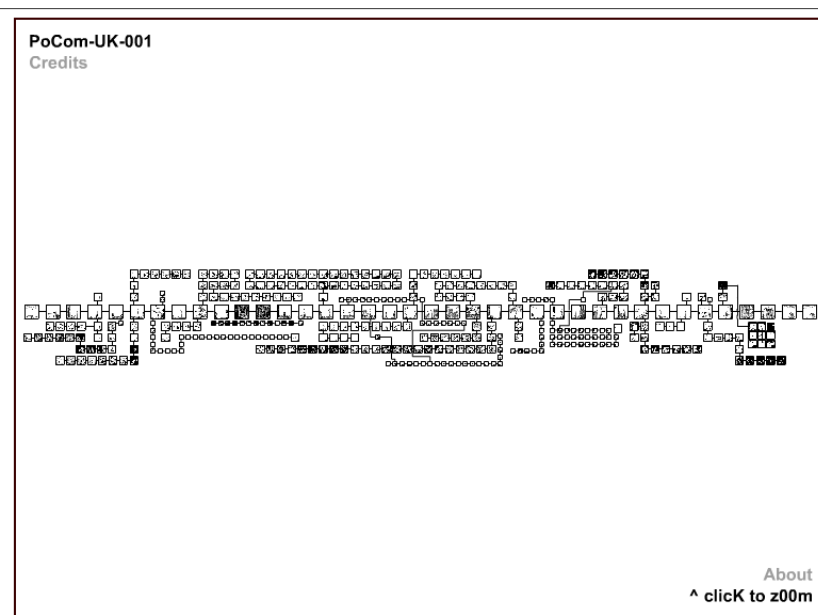
Perinteinen strippikoko on ollut käytössä sähköisen sarjakuvan parissa heti verkkosarjakuvan alkuajoista asti. Strippisarjakuva mahtuu varmasti kokonaisena kaikille tietokoneen näytöille, ja sitä on helppo lukea myös kännyköiden pieniltä näytöiltä. Strippisarjakuva näyttääkin olevan vakiintunein verkkosarjakuvan formaatti. Tämä on tietenkin kätevää, sillä lukijan ei tarvitse käyttää aikaa lukutavan miettimiseen ja tekijä säilyttää mahdollisuuden julkaista sarjakuvansa myöhemmin myös painetussa muodossa. Sähköisen sarjakuvan sommittelussa on tärkeintä, ettei sivun alaspäin skrollaaminen tai turha klikkailu häiritse itse lukutapahtumaa (McCloud 2006, 6). Lukijan täytyy päästä mahdollisimman helposti sukeltamaan sisään sarjakuvan maailmaan. Muun muassa sarjakuvablogeissa on hyvin yleistä julkaista sarjakuvat yhtenä pitkänä pötkönä, jolloin sarjakuvaa luetaan ylhäältä alas, ei sivu kerrallaan (kuva 5).

Scott McCloud näkee verkkosarjakuvien suurimpana mahdollisuutena nimenomaan staattisen sivumallin rikkomisen (McCloud 2000, 216–229). Loputon kangas viittaa nimenomaan siihen, ettei sähköistä sarjakuvaa tarvitsisi pilkkoa sivuiksi. Painetun sarjakuvan rajoittavat fyysiset mitat häviävät, kun tietokoneen näytöllä sarjakuvaa pystyy skrollaamaan mihin suuntaan tahansa miltei äärettömiin. Yhtenä esimerkkinä äärettömästä kankaasta voi käyttää Drew Weingin *Pup*-sarjakuvaa, jonka lukukokemus muuttuisi täysin toisenlaiseksi, jos se painettaisiin kirjaksi. Myös Daniel Merlin Goodbrey on kokeillut paljon loputtoman kankaan ajatusta sarjakuvissaan (kuva 6). Goodbreyn tuotannosta löytyy monta hypersarjakuvaa,

eli sarjakuvia jotka yhdistävät sähköisen median mahdollisuudet ja sarjakuvan perinteet. Hypersarjakuvaa ei ole suunniteltu painettavaksi, sillä sen painaminen olisi täysin mahdotonta. Hypersarjakuva yhdistää flash-animaatiota, gifejä, ääntä ja mitä erilaisia lukusuuntia. (Comica 2010, hakupäivä 24.4.2011.)

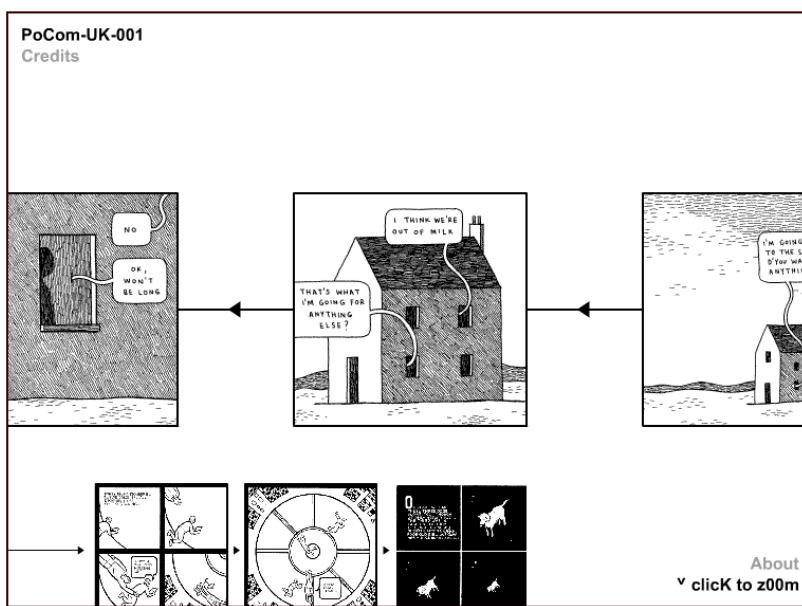
Liikkeen ja äänen lisäämistä sähköiseen sarjakuvaan on kokeiltu jonkin verran verkkosarjakuvien parissa. Kokeilut näyttävät kuitenkin jääneen vain kokeiluiksi ja suosituimmat verkkosarjakuvat pitäytyvät perinteisen painetun sarjakuvan formaateissa. Sarjakuvan ja liikkeen yhdistäminen hämärtää sarjakuvan ja animaation rajaa (Withrow & Barber 2005, 10). Sarjakuva on muutenkin hyvin lähellä animaatiota. Kun liikettä lisätään sarjakuvaan, tehdään hyvin vaikeaksi määritellä kuuluuko teos sarjakuvan vai animaation pariin. Tämän ei välttämättä ole huono asia, vaan voi parhaimmillaan johtaa molempien taidelajien rikastumiseen. Esimerkiksi Daniel Merlin Goodbrey'n verkkosarjakuvassa *The Tragic Death of an Animated Gif* animaatiota on käytetty vain muutamissa ruuduissa. Liike on pientä ja toistuvaa, eikä se vaadi mitään erityisiä tietokoneohjelmia näkyäkseen. Ranskalaisten sarjakuvataiteilijoiden Florent Ruppertin ja Jérôme Mulo'n *Petits dessins animés* kuvasarjat ovat jo selvästi animaatiota, mutta niissä on vielä jäljellä viitteitä sarjakuvaan. Niissä yksittäiset kuvat liikkuvat alhaalta ylös näkyvässä jonossa, luoden ruudun keskelle pienen animaation. (Ruppert & Mulo, hakupäivä 16.3.2011)

Äänen käyttö sarjakuvassa on liikkeen käyttöä monimutkaisempaa. Sarjakuvan yksiä vahvuuksia on se, että jokainen lukija voi määritellä oman lukutahtinsa. Ääniefektit täytyy kuitenkin pystyä synkronoimaan sarjakuvaan, niin että ne vastaavat haluttuja sarjakuvan kohtia. Tämä on mahdotonta ihmisten eri lukutahtien takia. Ongelman voi ratkaista lisäämällä niin sanottuja klikkaus-hot-spoteja, joita painamalla kuulee kyseiseen ruutuun tarkoitetun äänen. Tämä kuitenkin usein häiritsee sarjakuvan lukukokemusta, kun lukija harhautuu etsimään klikattavia kohtia eikä keskity itse sarjakuvan tarinaan.



[E-merl.com](http://E-merl.com)

[More Hypercomics](#)



[E-merl.com](http://E-merl.com)

[More Hypercomics](#)

KUVA 6: Daniel Merlin Goodbrey'n kokoamassa PoCom-UK-001 -sarjakuvaa ei pystyisi kovin helposti siirtämään painettuun formaattiin. Kuvakarttaa klikkaamalla sarjakuva zoomaa lähemmäksi itse sarjakuvaan, ja ruutujen selaaminen tapahtuu klikkaamalla haluttuun suuntaan. Sarjakuva oli alunperin esillä Lontoossa Comica-festivaaleilla, jossa se leivittyi 2,5 metriä korkealle ja 17 metriä pitkälle seinälle.



Sähköistä sarjakuvaa tehtäessä tulee jo alkuun ottaa huomioon median omat rajoitteet ja mahdollisuudet. Sivusommittelun ja ”äärettömän kankaan” lisäksi itse piirrostekniikkaan kannattaa kiinnittää huomiota. Vaikka tietokoneiden näytöt ja lukulaitteet paranevat koko ajan, silti yksityiskohdat häviävät niissä helposti. Myös tekstin tulee usein olla tavallista suurempaa ja helposti luettavaa. (McCloud 2006, 2.) Silmä väsyä helpommin tietokoneen näyttöä luettaessa kuin painetun kirjan kanssa. Siksi usein lyhyemmät sarjakuvat, tai sarjakuvat, jotka on selästi pilkottu pienempiin osiin, ovat usein luetuimpia sähköisessä medias- sa kuin pidemmät sarjakuvatarinat. Verkkosarjakuvien lukijat osaavat myös olla hyvin kärsimättömiä. Liian monimutkaiselta näyttävä sivusto tai hitaasti latautu- va sarjakuva jätetään lukematta, ja lukija siirtyy nopeasti seuraavalle sivulle pa- laamatta enää takaisin.

Näytön resoluutio vaikuttaa myös siihen, miltä sarjakuva ja sen verkkosivu näyt- tää lukijalle. Näyttöjä on niin monella eri resoluutiolla (varsinkin jos mukaan las- ketaan uudet kännyköiden näytöt), että tarkoin suunniteltu sivusto voi näyttää toisella selaimella ja koneella täysin erilaiselta. Myös värit voivat vaihdella. Säh- köistä sarjakuvaa voi kokeilla eri selaimilla ja koneilla varmuuden vuoksi, mutta loppujen lopuksi sen kanssa ei koskaan voi olla täysin varma miltä se tulee ke- nellekin näyttämään. (Withrow & Barber 2005, 16-17.)

Yksinkertaisimmillaan sähköinen sarjakuva voi olla vain painetun sarjakuvan sähköinen versio. Myös jotkut vain verkossa ilmestyvät sarjakuvat jäljittelevät painetun sarjakuvan muotoa muun muassa jakamalla verkkosarjakuvan osiin, niin sanottuihin kirjoihin. Sarjakuvien mustavalkoisuus ja vahvat mustat linjat myös jäänyt elämään painetusta sarjakuvasta. Sähköisessä sarjakuvassa värit eivät tuo mitään lisäkustannuksia, jonka takia sähköisellä sarjakuvalla on pai- nettua sarjakuvaa paremmat mahdollisuudet värijulkaisuun. (McCloud 2006, 2-4.) Väritys vie kuitenkin runsaasti työtunteja ja hidastaa sarjakuvan valmistu- mista. Sähköinen sarjakuva halutaan usein julkaista mahdollisimman nopeasti, jotta siitä saadaan välitöntä palautetta. Tämän vuoksi sähköiset sarjakuvat jätet- tään kokonaan värittämättä, vaikka taloudelliset edellytykset sille olisikin.

Sähköisen sarjakuvan tekijänoikeuksien turvaaminen on vaikeaa, miltein mahdollonta. Verkossa sarjakuvan voi kuka tahansa ladata koneelleen ja julkaista omalla sivustollaan, ilman minkäänlaista tekijän suostumusta. Vaikka sarjakuvia ei julkaistaisi taloudellisen hyödyn perässä, tekijälle on elintärkeää tietää, missä ja kuka hänen tekemiään sarjakuviaan käyttää. Erilaisia toimintamalleja tekijänoikeuksien turvaamiseen on kehitteellä. Suomalaisen verkkosarjakuvan julkaisijan epuukin sivustolla sarjakuvat pystyy lukemaan pelkästään epuukin oman lukuohjelman kautta. Lukija ei pysty lataamaan ostamiaan sarjakuvia tai yksittäisiä sivuja omalle koneelleen (puhelimien kautta luettaessa sarjakuva tosin ladataan lukulaitteelle, mutta sitä ei pysty lähettämään eteenpäin muille laitteille). Tällä pyritään säätelemään sarjakuvan laitonta levittämistä, mutta tämä saattaa kuitenkin haitata sarjakuvien myyntiä, sillä ostaja ei saa itselleen ostamaansa sarjakuvaa itselleen talteen. Lukija joutuu luottamaan siihen, että pystyy lukemaan ostoksensa aina epuukin sivustolta.

## 4.1 Esimerkkejä sähköisestä sarjakuvasta

Esittelen tässä luvussa sähköisen sarjakuvan eri lajityyppejä. Verkossa luettavien sarjakuvien lisäksi sarjakuvaa on mahdollista ladata omalle koneelleen tai lukulaitteelleen muun muassa pdf-tiedostomuodossa. Tuolloin sarjakuvan taitto muistuttaa paljon painettun sarjakuvan taittoa. Verkkosarjakuvien osalta taas taitto voi olla täysin erilainen, mikä antaa enemmän mahdollisuuksia kokeilevaan sarjakuvaan. Olen erotellut vielä omaksi osakseen blogisarjakuvat, jotka toimivat suurimmaksi osaksi verkkosarjakuvien tapaan, mutta joilla on selvästi oma tyylinsä sisällöllisesti ja siinä, miten sarjakuvat verkossa julkaistaan.

### 4.1.1 Verkkosarjakuva

Verkkosarjakuva tai nettisarjakuva on nimensä mukaan sarjakuva, joka on luettavissa verkosta. Osa verkkosarjakuvista suunnitellaan alusta asti julkaistavaksi

myöhemmin myös painetussa muodossa. Suurin osa verkkosarjakuvajulkaisusta on kokoelmakirjoja, joihin valikoidaan verkkosarjakuvan parhaimmisto.



KUVA 7: Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvan ensijulkaisu tapahtuu sanomalehdessä, ja kaikki lehdessä ilmestyneet stripit kerätään helsingin sanomien verkkosivuille luettavaksi ilmaiseksi. Näin sanomalehtistrippi on omalla tapaa myös verkkosarjakuva.

Verkkosarjakuvat rahoittavat usein itsensä mainostuloilla tai painettujen kokoelmakirjojen ja oheistuotteiden myynnillä. Kuuluisimpia suomalaisia verkkosarjakuvia ovat *Kiroileva siili* ja Helsingin sanomien sivuilla ilmestyvä *Fingerpori* (kuva 7). Näitä sarjoja ei yhdistä pelkästään verkkojulkaiseminen. Molemmat ovat strippisarjoja ja luettavissa ilmaiseksi verkosta. *Kiroilevan siilin* osa sarjakuvista näkyy vain rekisteröityneille käyttäjille, mutta sivuston rekisteröityminen on ilmaista.

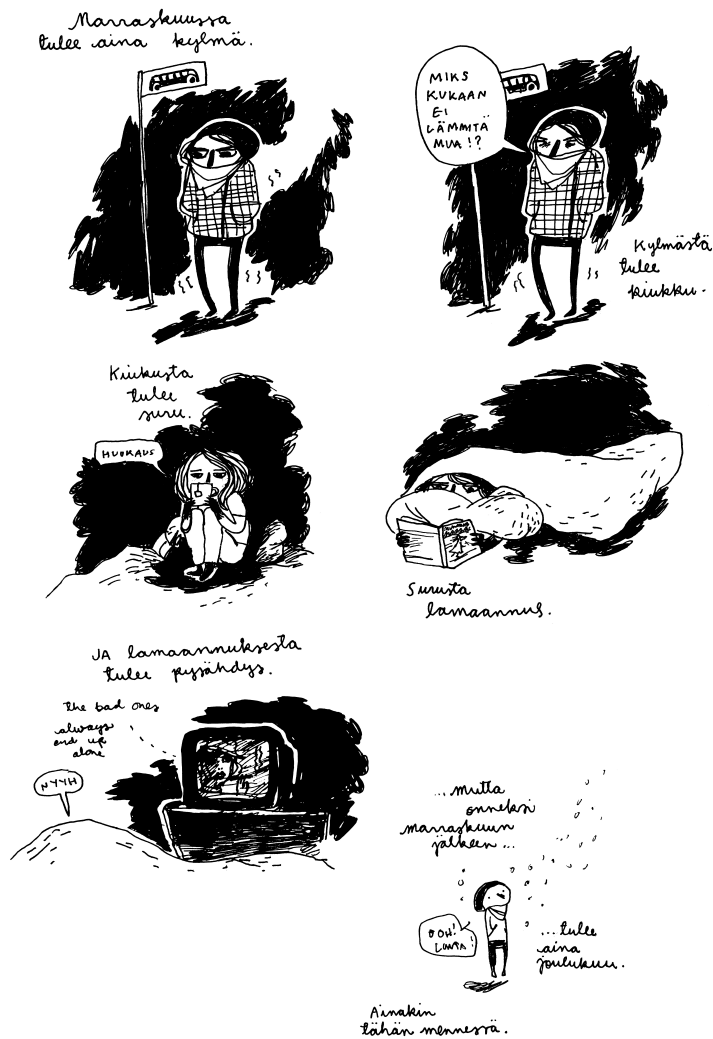
Vaikka suurin osa suomalaisesta verkkosarjakuvasta on ilmaista, myös maksullista verkkosarjakuvaa löytyy. Epuuk-verkkosivusto myy verkkosarjakuvia, ja kuka tahansa voi laittaa oman sarjakuvansa myyntiin sivustolle rekisteröitymällä myyjäksi. Epuuk ottaa itselleen 50 % palkkion myyntihinnasta. Sivustolla myytäviä sarjakuvia ei voi kuitenkaan ladata omalle koneelleen, vaan ne on luettava verkon kautta. Tämä toki estää sarjakuvien laittoman kopioinnin ja jakamisen, mutta tämän tavan pitäisi myös näkyä sarjakuvan hinnassa. Osa sarjakuvista onkin paljon edullisempia kuin fyysinen sarjakuvakirja, mutta osa kirjoista mak-

saa yhtä paljon kuin kaupasta ostettu kappale. Sama hinta tuntuu hieman vääristältä kirjasta, jota ei pysty edes lukemaan missä tahansa eikä tallentamaan itselleen.

#### 4.1.2 Blogisarjakuvat

Blogisarjakuvat eroavat verkkosarjakuvasta lähinnä tarinan kautta. Kun blogisarjakuvat ovat yleensä omaelämäkerrallisia lyhyitä tunnelmakuvauksia, joiden tyyli saattavat vaihdella suuresti, verkkosarjakuvat ovat usein tarinaltaan yhtenäisempiä, fiktiivisiä kertomuksia. Sarjakuvablogit ovat yleisesti omaelämäkerrallisia, ja niiden sisältö on harvoin yhtenäistä (kuva 8). Blogi on julkaisu, joka ei ole koskaan valmis eikä vaadi editointia. Useat sarjakuvabloggaajat poistavat vanhoja blogimerkintöjään tai joskus tyhjentävät jopa koko bloginsa sisällön. Myös sarjakuvablogin teemat saattavat muuttua vuosien mittaan, piirrostyylistä puhumattakaan. Blogisarjakuvat vaikuttavat olevan hyvin suomalainen ilmiö, sillä muualla sarjakuvaa tehdään enemmänkin verkkosarjakuvaksi, ei blogimuotoon. Suomen sarjakuvaseuran vuonna 2008 perustaman sarjakuvablogit.com-sivuston alla on tällä hetkellä arviolta 400 suomalaista sarjakuvablogia, osa harrastusmielessä perustettuja, osa ammattilaisten päivittämiä sivustoja.

*Lähes poikkeuksetta sarjakuvablogien sisältö on täysin ilmaista. Jotkut blogit sisältävät PayPal-logon, joka kehoittaa lahjoittamaan rahaa taiteilijalle, mutta tämä käytäntö ei ole erityisesti yleistynyt Suomessa. Usein blogeissa mainostetaan myös tekijän julkaisuja, ja blogi toimii näin myös tekijän mainosfoorumina. Itse olen saanut hyviäkin työtarjouksia nimenomaan sarjakuvablogini kautta, enkä enää ylläpidä perinteistä verkkosivua. Ohjaan töistäni kiinnostuneet suoraan blogiini, jossa uusimmat sarjakuvani ja erilaiset tyylikokeilut ovat helposti luettavissa. Näin sarjakuvablogini toimii myös portfolionani. Blogimerkinnöistä on kerätty myös painettuja kokoelmia. Ranskalainen Lewis Trondheim pitää verkkosivuillaan blogia, josta luettavissa ovat vain uusimmat sarjakuvat. Vanhemmat blogimerkinnät kerätään kirjoiksi kauppojen hyllyille. Jos vanhoihin*



KUVA 8: Omaelämänkerrallista blogisarjakuvaa.  
Ahokoivu – Ja marraskuu sen kun vaan jatkuu  
18.11.2010

merkintöihin haluaa palata, on ne ostettava itselleen kirjan muodossa. Milla Pahlmanin *En vain osaa* -blogin sarjakuvia on kerätty jo kahden albumin verran.

#### 4.1.3 Ladattavat sarjakuvatiedostot

Verkosta luettavan sarjakuvan lisäksi sarjakuvaa on mahdollista julkaista sähköisesti niin, että sarjakuva ladataan tietokoneelle tai lukulaitteelle luettavaksi (kuva 9). Yleensä sarjakuva on koottu pdf-tiedostoksi, jonka pystyy lukemaan muun muassa Adobe Acrobat -ohjelmalla.

Vuonna 2005 perustettu saksalainen Electrocomics-sivusto tarjoaa sarjakuva-lehtiä, jotka voi ladata ilmaiseksi omalle koneelle. Pdf-tiedostot ovat suojattu salasanalla, jota ilman niitä ei pysty tulostamaan tai muokkaamaan. Sivuston alkuperäinen tarkoitus oli kokeilla verkkosarjakuvan mahdollisuuksia tarinankerronnassa. Sivustoa ylläpitävä Ulli Lust huomasi kuitenkin pian, että suosituimmat verkkosarjakuvat myötäilevät perinteisen painetun sarjakuvan formaatteja. Lukijat haluavat uppoutua sarjakuvaan, ja häiriintyvät liiallisesta kokeilevasta tarinan johdattuksesta (Avoid the future 2010, hakupäivä 1.3.2011). Electrocomics-sivuston sarjakuvat ovatkin pdf-tiedostoja, joiden sarjakuvien taitto mukailee vahvasti totuttua painetun sarjakuvakirjan formaattia. Sivustolla on mahdollisuus lahjoittaa tekijöille rahaa PayPal-linkin kautta. Lust on vuosien aikana vakuuttanut siitä, etteivät lukijat halua maksaa verkossa lukemistaan sarjakuvista. Lust kertoo, että aluksi hän mietti micropayments-käytäntöä sivulle, jossa lukijat maksavat minimaalisen summan jokaisesta ladatusta kuvasta, mutta ajatuksesta luovuttiin nopeasti (Lust 1.3.2011, sähköpostiviesti).



**KUVA 9:** Ulli Lustin sarjakuvia on mahdollista ladata Electrocomics-sivuilta. Air Pussy on julkaistu myös painettuna kirjana L'employé du Moi -kustantamon toimesta.

Lukulaitteiden yleistyminen on myös mielenkiintoista sarjakuvien kannalta. Vaikka vielä yleisimmät lukulaitteet ovat mustavalkoisia, niiden tekniikka muuttuu nopeasti ja varmasti pian vastaa jo painetun kirjan tasoa. Sarjakuvia pystyy jo lataamaan LCD-näytöllisiin lukulaitteisiin, kuten esimerkiksi Applen iPadiin.



KUVA 10: Epuuk 2011.

Epuuk-sivusto on myös muokannut kännykästä lukulaitteen. Epuukin puhelimeen ladattavan ohjelman kautta pystyy lukija ostamaan sarjakuvia suoraan puhelimeensa (kuva 10). Kännykän näytön pienuus aiheuttaa jonkin verran ongelmia perinteisen sarjakuvan lukemisessa, sillä koko sivua ei pysty näkemään kerralla, vaan sarjakuva pitää lukea zoomailemalla ja liikuttelemalla sivua näytöllä.

#### 4.2 Sähköisen sarjakuvan taloudelliset mahdollisuudet

Sähköisen sarjakuvan taloudelliset mahdollisuudet ovat edelleen heikot. Varsinkin verkkosarjakuvien kohdalla sarjakuvalla elannon tienaaminen on miltei mahdotonta, eivätkä elektroniset kirjatkaan ole vielä houkuttelleet suuria ostajajoukkoja. Sähköiset sarjakuvat rahoitetaan usein mainoksilla, oheistuotteilla ja kokoelmakirjoilla tai sarjakuvan tilausmaksuilla. Jotkut sivustoista käyttävät myös va-

paaehtoista lahjoitusta lisätienestinä, mutta sitä ei sinänsä voi laskea sarjakuvan rahoitukseksi. Kuten Joey Manley huomauttaa, kerjääminen ei ole bisnestä (Withrow & Barber 2005, 175).

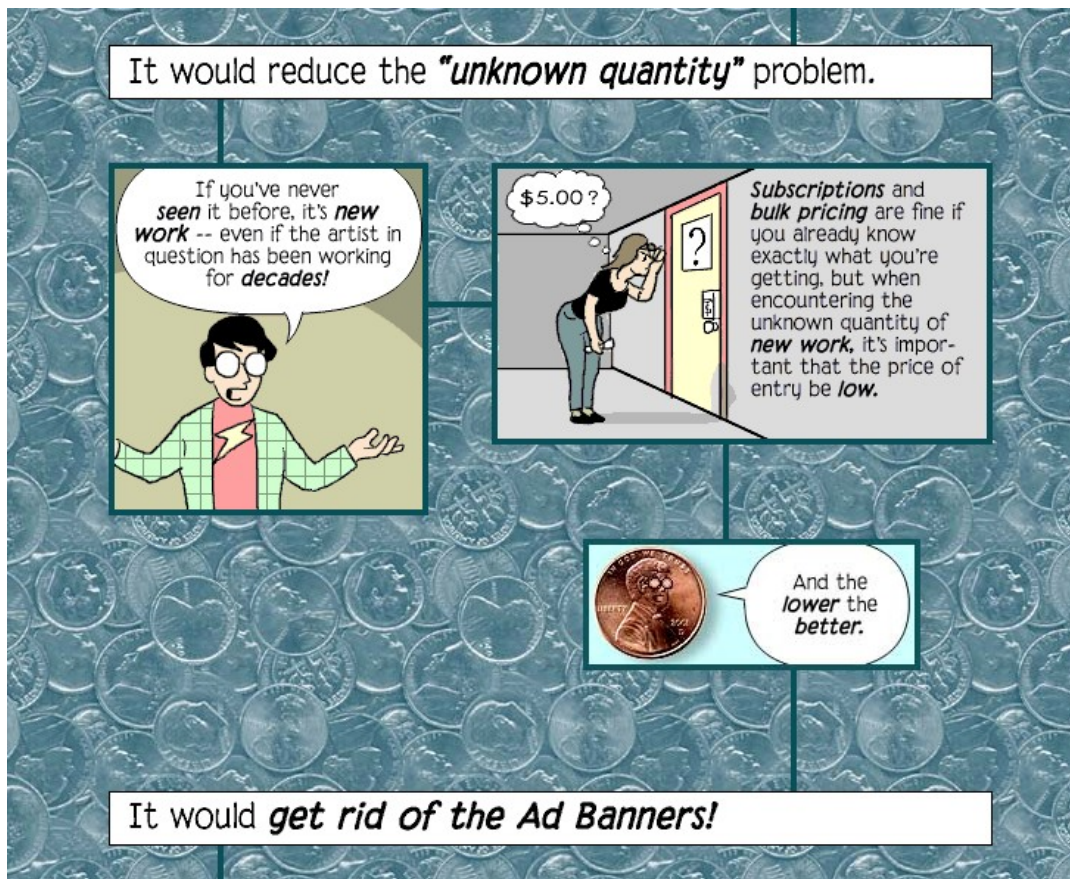
Ilmainen sähköinen sarjakuva saattaa tuoda myös tekijälleen mainosta ja poikia näin muita maksullisia töitä. Sähköistä sarjakuvaa käytetäänkin usein painetun sarjakuvan markkinointivälineenä. Tekijän kysyntä nousee, ja tilauksia saattaa tulla sarjakuvaopetus- tai luentotöihin. Itse olen saannut useita työtarjouksia sarjakuvablogini kautta.

Harvemmin käytetyt tilausmaksut toimivat lähinnä sarjakuvissa, jotka on ladattavissa omalle koneelle tai lukulaitteelle. Tilausmaksu-tavassa lukija maksaa sarjakuvasta tietyn summan, joka määrittää joko sarjakuvan, ajan tai lukukertojen mukaan. Verkkosarjakuvissa tilausmaksut karkoittavat helposti lukijat sarjakuvan parista. Verkko on täynnä ilmaista sarjakuvaa, eikä verkon sisällöstä olla muutenkaan totuttu maksamaan mitään. Tällöin on helpompi siirtyä seuraavaan sarjakuvaan kuin täytellä maksukaavakkeita tai tehdä PayPal siirtoja. Ajatus verkon toimimisesta ilmaisena tiedonjakajana elää edelleen vahvasti niin lukijoiden kuin sisällöntuottajien mielessä, ja harva edes haluaisi veloittaa verkkosarjakuvastaan maksua vaikka tilaisuus siihen tarjoutuisi. (Withrow & Barber 2005, 170.)

Ne, jotka kuitenkin päättävät sarjakuvistaan veloittaa, käyttävät usein maksuisia PayPal-järjestelmiä. PayPal-sivustolle perustetaan oma tili, jonne joko siirretään rahaa tililtä tai sivustolle annetaan oikeus veloittaa sen kautta maksetut ostokset luottokortilta. Näin ostajan ei tarvitse antaa luottokorttitietojaan kaikille sivustoille, vaan ostokset tehdään luotettavasti yhden sivuston kautta. PayPal veloittaa jokaisesta siirrosta tietyn palkkion itselleen, joka saattaa haitata pienempien rahasummien siirrossa. Scott McCloudin ehdottama micropayments eli mikromaksutapakaan ei ole yleistynyt. Mikromaksu-ajatuksessa lukija maksaa jokaisesta lataamasta sarjakuvastaan minimaalisen summan. Sarjakuvassaan / *can't stop thinking #6: Coins of the realm* Scott McCloud esittää väittämän, että



jos musiikkia laittomasti lataavat saisivat mahdollisuuden ladata musiikkinsa suoraan artistilta edulliseen hintaan, laitton musiikin lataus vähenisi. McCloudin mukaan tämä sama väittämä toimisi myös sarjakuvan puolella. (McCloud 2001b, hakupäivä 18.3.2011.) Mikromaksu veloittaa verkkosarjakuvista nimellistä muutaman sentin maksua per luettu sarjakuva. Sarjakuva on vuodelta 2001, eikä mikromaksutapaa ole sen jälkeen otettu yleiseksi käytännöksi.



KUVA 11: Scott McCloud – I can't stop thinking #6: Coins of the realm part two

Yleisin tapa sähköisen sarjakuvan rahoitukseen on mainostulot. Varsinkin verkkosarjakuvassa mainokset ovat jo normaali käytäntö joka mukailee muiden verkkosivujen tapaa mainostulojen hankkimisessa. Mainokset ovat usein perinteisiä bannerimainoksia, joille on määrätty tietty paikka verkkosivulla. Mainoksia käytetään yleensä vain verkkosarjakuvissa, ei niinkään ladattavissa sarjakuvissa, jotka rahoitetaan tilausmaksujen mukaan. Mainostuloissa käytetään yleensä

kolmea eri tapaa: Cost per thousand (CMP), cost per click (CPC) sekä cost per action (CPA). CMP (jossa M viittaa roomalaiseen numeroon tuhat) Mainostilasta maksettava summa määräytyy näyttökertojen mukaan. CPC taas laskuttaa sen mukaan, montako sivulla kävijää on klikannut mainosta. CPA määrittää laskun mainostajalle linkin kautta tehtyjen toimintojen mukaan. Tällöin ei riitä, että sivustolla kävijä klikkaa mainosta, vaan hänen täytyy esimerkiksi suorittaa ostotapahtuma mainostajan sivuilla (Taskinen 2010, 19). Mainostuloilla ei kuitenkaan rikastu hetkessä. Sivusto tarvitsee paljon lukijoita, ennen kuin mainostulot alkavat näkyä pankkitilillä. Usealla lukijalla iskee myös ns. mainossokeus, joka voi olla tietoinen tai tiedostomaton. Mainokset asetellaan usein verkkosivustoilla samoihin kohtiin, jolloin lukija automaattisesti hyppää katseellaan niiden yli. Tällöin CPC tai CPA -käytännöt menettävät paljon mainostuloja. Jos taas mainokset siirretään näkyvämmälle paikalle, moni lukija ärsyyntyy mainoksista, ja he saattavat kieltää selaimiaan näyttämään mainoksia. Aggressiivinen mainonta voi myös karkoittaa helposti lukijoita. (McCloud 2001a, hakupäivä 18.3.2011)

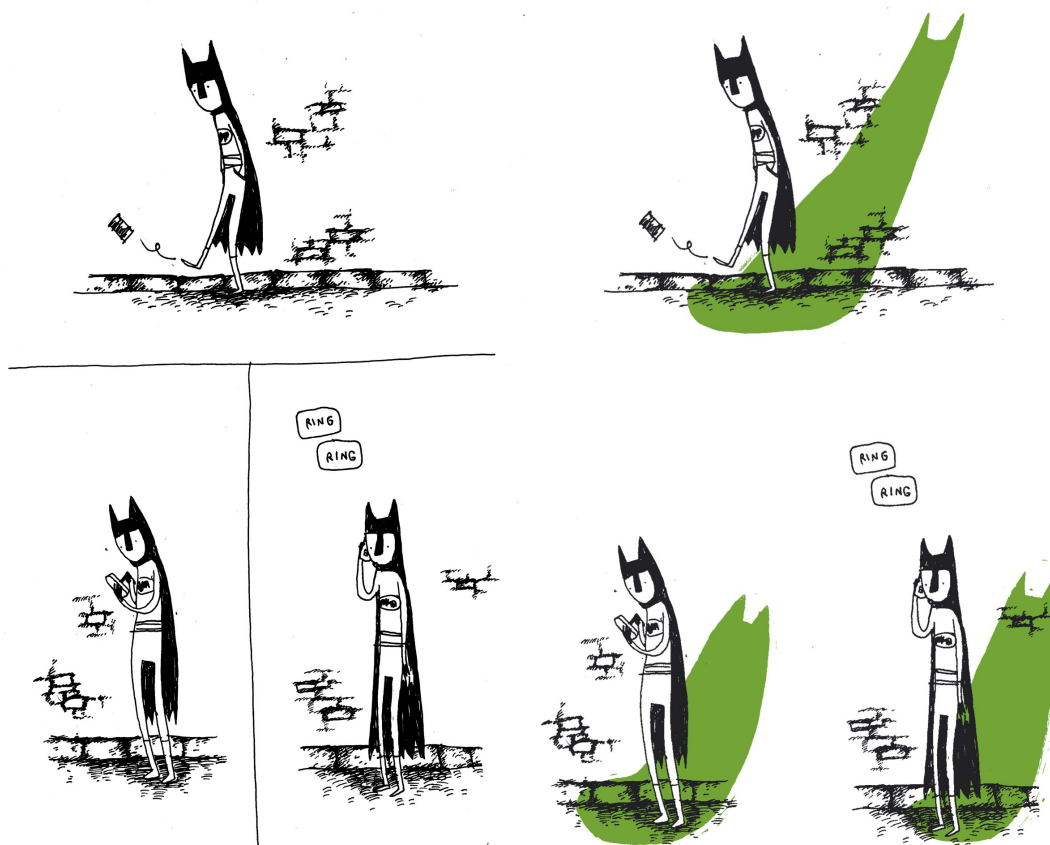
Yleistä on myös tienata rahaa sähköisestä sarjakuvasta siihen liittyvien oheistuotteiden ja kokoelmakirjojen myynnillä. Oheistuotteita on toki myyty jo lehtisarjakuvan alkuaajoista lähtien (Hänninen & Kemppinen 1994, 11), mutta painetulle sarjakuvalle ne ovat tuonneet yleensä lisätuloja, kun taas sähköiselle sarjakuvalle oheistuotteet voivat olla sen ainoa tulonlähde. T-paitojen, mukien ja magneettien lisäksi sähköisestä sarjakuvasta kootaan usein kokoelmia, jotka painetaan kirjaksi kauppojen hyllyille. Yllättävää kyllä, useat kokoelma-albumit myyvät erittäin hyvin, vaikka ne eivät edes sisältäisi uutta materiaalia (Kirjakauppa-liitto 2011, hakupäivä 13.3.2011).

## 5 BATUMAN

Tein opinnäytetyöni produktio-osuutena Batuman-sarjakuvalehden. Sarjakuva julkaistiin marraskuussa 2010 Daada kustantamon toimesta, mutta ennen sitä se oli jo julkaistu sähköisesti sarjakuvablogissani. Piirsin sen verkkojulkaisua varten, joten sen sivusommittelu toteutettiin sarjakuvablogiin sopivaksi. Ennen kuin sarjakuva olisi valmis painettavaksi, siihen täytyi tehdä lisäsivuja ja alkupe-räsiä sivuja piti muokata painettavan lehden taittoon sopivaksi. Sovimme myös kustantajan kanssa värinen lisäämisestä sarjakuvaan. Sarjakuvalle piti lisäksi suunnitella ja toteuttaa kansilehti.

Tavoitteena oli saada alunperin verkkoon suunniteltu Batuman toimimaan hyvin painetussa formaatissa. Sarjakuvablogin lukusuunta on ylhäältä alas niin, että koko sarjakuva tulee alekkain ilman sivunvaihtoja. Painetussa lehdessä sarjaku-van kanssa tuli ajatella nimenomaan aukeamakohtaista taittoa ja pyrkiä asemoi-maan sarjakuvasivut niin, että ne muodostaisivat yhtenäisen aukeaman ja siten yhtenäisen lehden taiton (kuva 12). Koska en käytä sarjakuvissa ruutuja, yksit-täisiä kuvia oli helppo siirrellä Photoshopin avulla istumaan paremmin lehden taittoon.

Tein sarjakuvan sarjakuvablogiini englanniksi, sillä se tuntui luonnolliselta super-sankarikieleltä. Blogini lukijakunta on kansainvälistä, ja teen usein sarjakuvat joko suoraan englanniksi tai kirjoitan niiden alle englanninkieliset käännökset. Lehteä suunnitellessani mietin, pitäisikö minun kääntää sarjakuva suomeksi. Päädyin kuitenkin pitämään kielen englannissa, sillä silloin sitä on mahdollista myydä ja jakaa ulkomaillakin. Sarjakuvan valmistuessa lähetin sarjakuvan oiko-lukijalle ja tein korjaukset tekstiin. Oikoluettutan harvoin blogisarjakuviani, mutta painetun sarjakuvan kanssa haluan karsia kirjoitusvirheet mahdollisimman tar-kasti pois.



KUVA 12: Batuman-sarjakuvan verkkoversio (vas.) ei ole niin viimeistelty mitä sarjakuvan painettu versio (oik.).

Sarjakuva sai ilokseni myös lisäväriä. Vaikka yleensä kustantajat karttavat väripainoksia, Kustantajani oli saannut hyvän tarjouksen 2-väripainatuksesta, ja pyysi minua lisäämään tehosteväriä sarjakuvaan. Hieman nurinkuriselta tuntui lisätä painettavaan sarjakuvaan väriä. Yleensä painokustannuksien takia sarjakuva julkaistaan painettuna mustavalkoisena ja verkossa saa käyttää niin paljon värejä kuin haluaa. Alkuperäisen sarjakuvan mustavalkoisuus kuvastaa verkkosarjakuvan nopeutta: en halunnut käyttää aikaa verkossa julkaistavan sarjakuvan värittämiseen, vaan halusin julkaista sen heti piirrosten ollessa valmiita. Verkkosarjakuvat ovat usein vähemmän viimeistellyjä kuin painetut sarjakuvat. Tämä selittyy osittain verkon nopealla julkaisumahdollisuudella mutta myös kus-

tannuksilla. Painetusta sarjakuvasta joutuu maksamaan painokuluja, mikä saa tekijän hiomaan työtään tarkemmin. Kun julkaisemisesta ei tarvitse maksaa, julkaisukynnys madaltuu ja tärkeämmäksi muodostuu nopea julkaisutahti, ei niinkään viimeistellyt kuvat.

## 6 POHDINTAA

Sähköinen sarjakuva on nopea julkaisumedia. Sarjakuvan saa julkaistua hetkessä maailmanlaajuisesti, ja siitä voi saada välittömästi palautetta. Vaikka verkossa on edullisempaa julkaista värisarjakuvia, niin värit jätetään usein pois nimenomaan halusta julkaista sarjakuva mahdollisimman nopeasti. Niin sähköisen sarjakuvan tekijät kuin lukijat tuntuvat olevan kärsimättömiä. Lukija siirtyy sivulta pois heti, jos sivusto tai sarjakuva vaikuttaa vaikeaselkoiselta tai siinä on esteitä sarjakuvan välittömään lukemiseen.

Sähköisen sarjakuvan kokeilut ovat hiipuneet. Ääni- tai animaationsarjakuvat eivät ole ainakaan vielä yleistyneet, vaan parhaiten ovat pärjänneet perinteistä painettua sarjakuvaa muistuttavat sähköiset sarjakuvat. Kyseessä voi kuitenkin olla kaksi koulukuntaa: perinteisen sarjakuvan kannattajat ja niin sanotut hullut tiedemiehet. Itse olen selvästi perinteisen koulukunnan jäseniä. Sarjakuvan tulisi olla mahdollisimman helposti luettavissa, niin että lukija pystyy uppoutumaan tarinaan. Koneelta luettaessa sarjakuvalla on jo valmiiksi huomiosta kilpailevia ärsykeitä, ja kaikki efektit tuntuvat vain häiritsevän lukukokemusta entisestään. Varsinkin äänen käyttö sarjakuvassa tuntuu häiritsevältä. Tosin ehkä sen kokeilua ei ole viety vielä tarpeeksi pitkälle. Usein luettaessa tulee kuunneltua musiikkia, joten sarjakuvaan sisältyvä musiikki saattaisi jollain tasolla toimiakin. Se ei kuitenkaan toimi roll-on tyylisenä ratkaisuna. Silloin lukijan joutuu etsimään sarjakuvasta mahdolliset kohdat joita klikkaamalla ääni kuuluu. Liikettä on käytetty ääntä enemmän sähköisen sarjakuvan tehosteena, mutta siinäkin täytyy varoa liiallista käyttöä. Animaation käyttöön pitää olla tarinankerronnallisesti hyvä syy. Flash-sivut voivat olla raskaita, hitaita tiedostoja, eivätkä välttämättä toimi kaikilla lukemiseen käytettävillä laitteilla. Lukija tuskin jää odottelemaan sarjakuvan latautumista pitkäksi aikaa, vaan hyppää hetkessä seuraavalle sivustolle. Kaikkei, mikä vie lukijan huomion pois itse sarjakuvasta ja tarinasta, tulisi välttää, ja kaikilla erikoisefekteillä tulisi olla tarkoitus. Sähköinen sarjakuvan loputon kan-

gas -ajatus on jollain tapaa enemmän käytössä kuin sarjakuvaan lisättävät efektit. Varsinkin blogisarjakuvien tekijät piirtävät sarjakuvansa usein yhdeksi pitkäksi kuvaksi, jota on tarkoitus lukea ylhäältä alas ilman sivunvaihtoja.

Sähköinen sarjakuva, ja varsinkin verkkosarjakuva on lisännyt vuorovaikutusta sarjakuvan tekijän ja lukijan välille. Muun muassa sarjakuvablogien yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on nimenomaan kommentointimahdollisuus, ja kommentit tuovat oman lisänsä julkaistuun sarjakuvaan. Verkkosarjakuvien lukijat ovat jo tottuneet saamaan suoran yhteyden suosikkisarjakuvansa tekijään. Enää välissä ei ole kustantajaa tai syndikaattia, vaan sarjakuvantekijä itse päivittää omat sarjakuvansa verkkoon.

Jotta sähköinen sarjakuva syrjäyttäisi täysin painetun sarjakuvan, täytyisi ensin ratkaista sähköisen sarjakuvan taloudelliset ongelmat. Internet nähdään yleisesti paikkana, jossa kaiken tiedon tulisi olla ilmaista – niinpä moni karttaa myös maksullisia sarjakuvia. Tilanne muuttuu kuitenkin suurta vauhtia. Teknologian kehittyminen on huimaa, ja uusia alaa mullistavia mahdollisuuksia ilmestyy tiuhaan tahtiin. Alan tulevaisuus on vielä avoinna, jo muutaman vuoden päästä olemme ehkä jo päässeet uuteen vakiintuneeseen julkaisumalliin myös sarjakuva-alalla.

## LÄHTEET

Abrams, P. 2011. Sluggy freelance . Hakupäivä 20.3.2011.

<http://www.sluggy.com>.

Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. Helsinki: BTJ Kustannus.

Ahokoivu, M. 2010a. Batuman. Lahti: Daada.

Ahokoivu, M. 2010b. The Incredibly Sad Batman -New Adventures. Hakupäivä 14.3.2011 <http://ahokoivu.sarjakuvablogit.com/2010/06/09/the-incredibly-sad-batman-new-adventures>.

Ahokoivu, M. 2011. J'ai le réveil difficile. Hakupäivä 13.3.2011 <http://ahokoivu.sarjakuvablogit.com>.

Atchison, L. 2008. A Brief History of Webcomics – The Third Age of Webcomics, Part One. Hakupäivä 19.3.2011 <http://www.sequentialtart.com/article.php?id=850> .

Avoid the future. 2010. Interview: Ulli Lust, creator of Electrocomics.com. Hakupäivä 1.3.2010 <http://www.avoidthefuture.com/2010/06/interview-ulli-lust-creator-of.html>.

Campbell, T 2004. The History Of Online Comics Part 4. Hakupäivä 18.3.2011 [http://comixtalk.com/history\\_online\\_comics\\_t\\_campbell\\_part\\_4](http://comixtalk.com/history_online_comics_t_campbell_part_4).

Comica. 2010. Hypercomics: The Shapes of Comics to Come. Hakupäivä 24.4.2011 <http://www.comicafestival.com/index.php/site/news/hyper>.



Electrocomics. 2011. Hakupäivä 13.2.2011 <http://electrocomics.com>.

Epuuk. 2011. Hakupäivä 13.2.2011 <http://epuuk.com>.

Frazer, J.D. 2011 User Friendly Hakupäivä 20.3.2011  
<http://www.userfriendly.org>.

Goodbrey, D. M. 2001. Hakupäivä 16.3.2011 The Tragic Death of an Animated Gif <http://e-merl.com/bank1.htm>.

Gravett, P. 2005. Manga – 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Suom. Tolvanen, J. 2. painos. Helsinki: Otava.

Herkman, J.(toim.) 1996. Ruutujen välissä – Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere university press.

Hänninen, H. & Kemppinen, P. 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Helsinki: YLE.

Jarla, P. 2011 Fingerpori. Hakupäivä 15.2.2011 <http://www.hs.fi/fingerpori>.

Jokinen, H. 2009. Graafikon tuoreet eväät. Helsinki: Grafia.

Krahulik, M & Holkins, J. 2011. Penny Arcade. Hakupäivä 20.3.2011  
<http://www.penny-arcade.com>.

Kurtz, S. 2011. PvP. Hakupäivä 20.3.2011 <http://www.pvponline.com>.

Kankkunen, S. 2011. Suomalainen sarjakuva täyttää 100 vuotta. Hakupäivä 18.3.2011  
[http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2011/02/suomalainen\\_sarjakuva\\_tayttaa\\_100\\_vuotta\\_2348848.html](http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2011/02/suomalainen_sarjakuva_tayttaa_100_vuotta_2348848.html).

Kirjakauppaliitto 2011. Mitä Suomi lukee. Hakupäivä 13.3.2011  
<http://www.kirjakauppaliitto.fi/ratings/57>.

Laitinen, A. 2010. Sarjakuva verkossa. Oulun seudun ammattikorkeakoulu.  
Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Lust, U. Electorcomics. Re: About Electrocomics. Sähköpostiviesti  
mari.ahokoivu@gmail.com 1.3.2011.

McCloud, S. 1994. Sarjakuva –näkömätön taide. Helsinki: The Good Fellows.

McCloud, S. 2000. Reinventing comics. New York: Harper Paperbacks.

McCloud, S. 2001a. I can't stop thinking #5: Coins of the realm. Hakupäivä  
18.3.2011 <http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-5/icst-5.html>.

McCloud, S. 2001b. I can't stop thinking #6: Coins of the realm part two. Haku-  
päivä 18.3.2011 <http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-6/icst-6.html>.

McCloud, Scott 2006a. Making comics. New York. Harper.

McCloud, S. 2006b. Making comics 5 ½. Hakupäivä 12.2.2011 [http://scottmccloud.com/makingcomics/five\\_half/00.html](http://scottmccloud.com/makingcomics/five_half/00.html).

McCloud, S. 2009. The "Infinite Canvas". Hakupäivä 18.3.2011 <http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html>.

Musturi, T. 2011. "Suomalaisella sarjakuvalla menee lujaa". Hakupäivä  
24.4.2011 <http://illuusirolehti.fi/jutut/tommi-musturi-suomalaisella-sarjakuvalla-menee-lujaa> .

Paloniemi, Milla 2008. En vaan osaa!. Turku: Sammakko.

Paloniemi, M. 2011. Kiroileva siili. Hakupäivä 15.2.2011 <http://kiroilevasiili.fi>.

Ruppert, F. & Mulot, J. 2011. Les petits dessins animes. Hakupäivä 16.3.2011 <http://www.succursale.org/dessinanime>.

Saharinen, J. 2010. Mediamaailman kameleontti vaihtaa värejä – Sarjakuvakeronnan remediaatio, digitaalinen lukukokemus, multimodaalisen internetsarjaku-  
van määrittely ja sovellus. Itä-suomen yliopisto. Kulttuuritutkimus, erikoistumis-  
alana mediakulttuuri ja viestintä. Pro gradu -tutkielma.

Salmi, I. 2011. Nettisarjakuvat eivät ole vain nörttihumoria. Hakupäivä  
13.3.2011 <http://www.lansivayla.fi/artikkeli/18129-nettisarjakuvat-eivat-ole-vain-norttihumoria>.

Taskila, T. 2010. Nettisarjakuva liiketoimintana. Oulun seudun ammattikorkea-  
koulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Trondheim, L. 2011. Les petits riens de Lewis Trondheim. Hakupäivä 14.2.2011  
<http://www.lewistrondheim.com/blog>.

Weing, D. Pup. 2011. Hakupäivä 16.3.2011. <http://www.drewweing.com/pup/13-pup.html>.

Withrow, S. & Barber, J. 2005. Webcomics – Tools and techniques for digital  
cartooning. Lewes: The Ilex Press Limited.

## KUVAT

KUVA 1: Ware, C. 2000 Building Stories. The New York Times.

KUVA 2: Lähikauppa Oy. 2011. Me-lehti 3/2011.

KUVA 3: Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. Helsinki: BTJ Kustannus.

KUVA 4: Krahulik, M. & Holkins, J. 2011. Penny Arcade. Hakupäivä 20.3.2011. <http://www.penny-arcade.com/comic/2011/3/14>.

KUVA 5: Hietala, O. 2010. Hyvästi vanhat ystävät. Hakupäivä 20.3.2011. <http://hillo.sarjakuvablogit.com/2010/06/13/hyvasti-vanhat-ystavat>.

KUVA 6: Goodbrey, D. M., Gravett, P., Brooks, B. & Gauld, T. 2003. PoCom-UK-001. Hakupäivä 20.3.2011 <http://e-merl.com/pocom.htm>.

KUVA 7: Jarla, P. 2011. Fingerpori. Hakupäivä 20.3.2011. <http://www.hs.fi/fingerpori/1135264608886>.

KUVA 8: Ahokoivu, M. 2010. Ja marraskuu sen kun vaan jatkuu... Hakupäivä 20.3.2011. <http://ahokoivu.sarjakuvablogit.com/2010/11/18/ja-marraskuu-sen-kun-vaan-jatkuu>.

KUVA 9: Lust, U. 2009. Air Pussy. Hakupäivä 20.3.2011. [http://www.electrocomics.com/english/airpussy\\_engl.htm](http://www.electrocomics.com/english/airpussy_engl.htm).

KUVA 10: Epuuk & Heilä, I. 2011. Hakupäivä 20.3.2011. <http://epuuk.fi/media>.

KUVA 11: McCloud, S. 2001. I can't stop thinking #6: Coins of the realm part two. Hakupäivä 18.3.2011. <http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-6/icst-6.html>

KUVA 12: Ahokoivu, M. 2010. Batuman. Lahti: Daada.